
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI KELAS X IPA 1 SMAN 1 CILIMUS

Avip Muhamad Sidik¹⁾, Hana Astria Nur²⁾

^{1,2}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Maret) (2023)

Disetujui (Maret) (2023)

Dipublikasikan (April) (2023)

Keywords:

Team Game

Tournament, Bola

basket

Abstract

This study aims to increase student motivation in learning basketball at SMAN 1 Cilimus through the Team Game Tournament method. This research is an experimental research conducted for 3 meetings. In June 2022. The population is student of x ipa 1 SMAN 1 Cilimus 36 people. The results showed that the Team Game Tournament method was very suitable to be applied by class X IPA 1 students of SMAN 1 Cilimus. Because with the Team Game Tournament program, students can increase motivation and enthusiasm in learning basketball. The conclusion is that Team Game Tournament can increase students' learning motivation.

© 2023 STKIP Muhammadiyah Kuningan
Under the license CC BY-SA 4.0

Corresponding Author:

Author, Avip Muhamad Sidik

Departement, Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi

Afiliasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: avipmuhamadsidik@mahasiswa.upmk.ac.id

PENDAHULUAN

Konsep model pembelajaran menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto 2010: 51). Sedangkan metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran (Djamarah, SB. 2006: 46).

TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang

beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2013:224).

Dalam TGT, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim/kelompok belajar yang terdiri kelompok-kelompok belajar yang belajar bersama kemudian diakhir pembelajaran materi akan diadakan turnamen antara kelompok-kelompok belajar tersebut. Dengan memunculkan turnamen dan game dalam pelajaran diharapkan siswa mampu termotivasi dalam belajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2012, hlm. 11) adalah sebagai berikut: Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan di dalam penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji data statistik yang akurat.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat (Suharsimi Arikunto, 2010). Pendekatan dalam penelitian eksperimen menggunakan pendekatan positivisme-kuantitatif. Positivisme merupakan data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel yang nantinya diteliti.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *one group pre-test and post-test design* (Sugiyono (2010:118). Alasan pemilihan desain penelitian ini adalah karena pemberian perlakuannya hanya satu treatment yaitu *Direct Intruction* dan tidak diperlukan pembandingan sehingga hanya perlu satu grup. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik Kuisisioner /Angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner. Angket digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca baik dan dapat mengungkapkan hal – hal yang sifatnya rahasia.

Angket motivasi yang akan disebarakan pada sampel penelitian berisikan pertanyaan-pertanyaan yang menjadi ukuran dari indikator-indikator motivasi. Angket ini berisikan 16 yang berupa pertanyaan pilihan dengan pilihan jawaban berupa skala likert dalam interval 1-5. Pertanyaan berupa pilihan ganda yang diukur dengan skala likert dengan 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu – ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pertanyaan dalam kuisisioner terdiri dari 6 indikator yaitu: indikator cita – cita terdiri dari 2 pertanyaan indikator kemampuan belajar terdiri dari 2 pertanyaan indikator kondisi siswa ada 2 pertanyaan indikator unsur dinamis ada 3 pertanyaan indikator kondisi lingkungan ada 4 pertanyaan dan indikator upaya guru ada 3 pertanyaan, semakin baik motivasi belajar siswa semakin baik siswa dalam pembelajaran permainan bola basket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan suatu data penelitian. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas jika nilai signifikansi dari masing-masing variabel lebih dari 0,05 artinya data berdistribusi normal. Untuk menghitung uji normalitas teknik analisis *Kolmogorov-Spirnov* bantuan *software* SPSS. Hasil uji normalitas data penelitian diperoleh hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan SPSS, dengan tingkat kepercayaan atau $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai signifikansi untuk data kelas eksperimen adalah 0,372. Karena signifikansi lebih dari $> 0,05$ maka data dikatakan normal (berdistribusi normal). Kemudian variansi dari nilai signifikansi uji

homogenitas sebesar 0,920. Karena nilai signifikansi lebih dari α atau $0,920 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi homogen.

Pengujian uji T berbantuan *software* SPSS. Uji T ini digunakan untuk memnguji kebenaran hipotesis. Hasil uji hipotesis (uji-t) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Hipotesis

		Coefficients ^a			t	Sig.
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58.207	7.067		.671	.507
	PRETEST	.125	.186	.114	8,236	.000

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t hitung 8,236 dan t tabel 1,994 (df 70) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Implementasi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi bola basket”, diterima. Artinya latihan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Cilimus.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X IPA 1 SMAN 1 Cilimus, terbukti kebenaran hasil perhitungan nilai t hitung $>$ t tabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2008). Strategi belajar Mengajar. Bandung: Rineka Cipta.
- Rusman. 2013. Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Administrasi*, R&D, Bandung: Alfabeta
- Sugiyanto, Sudjarwo. 1993. *Belajar Motorik*. Jakarta: DEPDIKBUD.